Forgotten Realms®

Neverwinter Nights™









OBSIDIAN
entertainment





РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ ... 3
Установка ... 5
Новая игра ... 5
Сохранение и загрузка ... 5
ЧТО НОВОГО В "NEVERWINTER NIGHTS™ 2"? ... 6
ОСНОВЫ ИГРЫ "NEVERWINTER NIGHTS™ 2" ... 8
Создание персонажа ... 8
Раса и пол ... 8
Внешний вид ... 8
Класс ... 8
Мировоззрение ... 9
Очки способностей ... 9
Предыстория ... 10
Дополнительные настройки ... 10
Игра ... 12
Перемещение по игровому миру ... 14
Управление действиями и передвижением с клавиатуры ... 14
Управление камерой ... 15
РУКОВОДСТВО ПО ИНТЕРФЕЙСУ ... 16
Панель персонажа ... 16
Панель инвентаря ... 17
Панель заклинаний ... 17
Панель быстрого чтения ... 18
Панель дневника ... 18
Меню паузы ... 18
Стандартные взаимодействия ... 19
Сетевая игра ... 21
Профиль игрока ... 21
Подключение к сетевой игре ... 21
Игрок против игрока ... 22
Локальные персонажи и персонажи на сервере ... 22
Выбор персонажа ... 22
Перемещение персонажей между играми ... 23
Образование группы ... 23
Общение ... 23
Создание сервера игры ... 24
Создание миров ... 24
КОМАНДЫ КЛАВИАТУРЫ ... 25
СОЗДАТЕЛИ ... 27
ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА ... 33

ВВЕДЕНИЕ

Благодарим вас за приобретение "Neverwinter Nights™ 2"!

Почти десять лет назад я работал вместе с Рэем Музикой, Грегом Зищуком и Трентом Остером из BioWare. Тогда мы разрабатывали концепцию оригинальной игры "Neverwinter Nights". Нам хотелось создать ролевую игру, которая отличалась бы и от Baldur's Gate, над которой тогда работала BioWare, и от проекта "Planescape: Torment", который разрабатывался мною и группой сотрудников Obsidian. Мы хотели полностью перенести атмосферу и игровой мир приключений D&D на компьютер. И можно смело утверждать, что мы справились с задачей – BioWare создала очень успешный проект, выпустив "Neverwinter Nights", что подтверждает множество восторженных отзывов. В игру до сих пор играет множество людей.

В начале 2004 года Obsidian получила почетное право работать над созданием сиквела "Neverwinter Nights™". Мы сразу с головой окунулись в работу. В первую очередь нам было важно понять, какими качествами должно обладать продолжение одной из самых успешных ролевых игр. Мы решили, что вторая часть должна быть максимально близка к оригиналу, чтобы не потерять духа игры, так что мы постарались сохранить все лучшее, что было в "Neverwinter Nights", и дать игрокам еще больше новых увлекательных возможностей.

Результатом работы компании Obsidian при поддержке Atari, Hasbro и Wizards of the Coast стала игра, которую вы видите перед собой. Она создана в духе оригинальной "Neverwinter Nights" и лучших традициях Dungeons & Dragons®. Уникальная кампания, которую вам предстоит пройти, была создана ведущими дизайнерами игровой индустрии, но вы не ограничены только лишь ей. Мы вновь включаем в игру инструментарий - рай для моддеров и творческих игроков. Добавьте сюда обширное игровое сообщество на www.nwn2.com и nwvault.ign.com – и вас ждет самое увлекательное ролевое приключение, когда-либо созданное на компьютере. Мы с нетерпением ждем вашего мнения об игре и сами с удовольствием поиграем в новые модули, созданные игровым сообществом – и лично вами.

Играйте, знакомьтесь, веселитесь!

Фергус Уркхарт
CEO
Obsidian Entertainment, Inc.
www.obsidianent.com

…В деревушку под названием Западная гавань вторглись силы Ада. Ветер носил по воздуху пепел, словно черный снег, выпавший из облаков дыма, застилавшего небо. Звуки сражения – лязг мечей, крики и стоны раненых и умирающих, раскаты волшебного грома – вся эта оглушительная какофония мешала волшебнику сосредоточиться на своем искусстве. Существа-тени появились внезапно и неожиданно, но их поведение было странным. Они вели себя не как армия захватчиков или шайка бандитов. Казалось, они что-то искали, и волшебник любой ценой должен был защитить это. Битва вдруг затихла; тени, окружавшие волшебника, отошли назад, рассеялись, словно опавшие листья, гонимые осенним ветром. Они чего-то ждали. Волшебник призвал мощные заклинания защиты и приготовился к бою. На фоне горящих посевов танцующие тени медленно сливались друг с другом, образуя высокую человекоподобную фигуру. Ростом она была выше деревенских хижин. Вокруг чудовища колыхалась аура ледяной злобы, его сопровождал резкий запах разложения. Существо медленно повернулось и обратило на волшебника взгляд своих огненных глаз. В руках огромной тени появились два темных клинка, созданных из пустоты Плана Теней. Монстр нанес удар совершенно бесшумно – не было ни воинственного крика, ни звука дыхания; даже трава не всколыхнулась под ногами бойцов. Черный меч, казалось, снесет волшебнику голову – столь стремительной была атака. Но темный клинок встретил на своем пути силу, с которой не смог совладать. В руке волшебника сиял меч цвета лунного серебра, по его клинку бежала легкая рябь, словно он был сделан из ртути. Маленькие тени с воплями кинулись врассыпную, спасаясь от волшебного света.

Даже бесплотный гигант отшатнулся назад, отброшенный магией клинка. Волшебник воспользовался замешательством и быстро нанес ответный удар. Когда черная пустота соприкасалась с сияющим серебром, поле боя вспыхивало фиолетовыми искрами. Волшебный огонь ярко вспыхивал – и исчезал, поглощенный абсолютной пустотой, из которой состояла огромная тень. Силы противников были равны. Бой шел в полной тишине – лишь вспышки и свет серебряного меча озаряли пепелище, оставшееся от деревни. И вдруг – на один короткий миг – неожиданный звук нарушил тишину. Это был плач младенца. Лишь на мгновение волшебник отвел взгляд от врага, пытаясь определить, откуда он слышал крик. И он увидел их – мать и дитя, прятавшихся за грудой обгоревших бревен, что некогда были домом деревенского старосты. На мгновение глаза волшебника и женщины встретились – в ее взгляде он прочел боль, ужас и безмолвную мольбу о помощи. Лишь на мгновение отвлекся волшебник, но тени этого было достаточно. Черной молнией клинок опустился на голову мага. В последний момент тот успел подставить серебряный меч и отвести удар, но ему не хватило мига, чтобы сосредоточиться – того самого мига. Серебряный меч, больше не наполненный волшебной силой мага, потух; по его клинку побежала тонкая паутина трещин. Волшебник отчаянно пытался влить в клинок свою магию – но тщетно; было уже поздно. Тень торжествующе смотрела на побежденного врага – меч вспыхнул в последний раз и разлетелся на множество мелких осколков, навсегда угаснув, словно задутая свеча. И вновь тишину прорезал детский крик.

БЫСТРЫЙ СТАРТ

Файл ReadMe содержит лицензионное соглашение, а также самую свежую информацию об игре. Пожалуйста, прочтите этот файл, чтобы ознакомиться с изменениями, внесенными в данное руководство после того, как оно ушло в печать. Чтобы просмотреть файл ReadMe, нажмите кнопку Пуск на панели задач Windows, выберите пункт "Программы", далее пункты Atari и "Neverwinter Nights™ 2", а затем щелкните по файлу ReadMe.

Установка

1. Загрузите Windows® XP. Закройте все активные приложения.
2. Вставьте диск "Neverwinter Nights™ 2" в ваш привод DVD-ROM.
3. Если включена опция "Автозапуск", должен появиться экран программы установки. Нажмите кнопку "Установить". Если опция "Автозапуск" отключена, нажмите кнопку Пуск на панели задач Windows® и выберите пункт "Выполнить". В поле ввода команды наберите D:\Setup и нажмите OK. Примечание: Если вашему DVD-приводу назначена буква, отличная от D, введите на ее месте соответствующую нужную букву.
4. Следуйте появляющимся на экране инструкциям для завершения установки игры.
5. После того как игра будет установлена, вам будет предложено прочесть файл ReadMe и создать ярлык на рабочем столе.

Примечание: Перед тем как начать играть в "Neverwinter Nights™", убедитесь, что диск с игрой находится в вашем DVD-приводе.

Установка DirectX®

"Neverwinter Nights™ 2" требует для работы DirectX® 9.0c или выше. Если у вас не установлен DirectX® 9.0c или выше, нажмите "Да" для принятия условий лицензионного соглашения DirectX® 9.0c. После этого начнется установка DirectX® 9.0c.

Новая игра

Выберите в главном меню пункт "Новая игра", чтобы начать игру. Чтобы играть в официальную версию игры, выберите пункт "Начать новую кампанию" -> "Кампания Neverwinter Nights™ 2". Если у вас установлены дополнительные приключения, вы увидите их названия рядом с основной кампанией. Если вы хотите немедленно начать играть, выберите пункт "Выбрать персонажа". Чтобы самостоятельно создать своего героя, выберите пункт "Новый персонаж".

Сохранение и загрузка

Чтобы сохранить игру, перейдите в меню паузы, нажав клавишу ESC. Нажмите кнопку "Сохранить игру", выберите слот для сохранения, затем нажмите кнопку "Сохранить игру" в правом нижнем углу окна и введите имя для сохраняемой игры. Вы можете в любой момент в процессе игры осуществить так называемое "Быстрое сохранение" – для этого нажмите клавишу F12. Сохраненная таким образом игра будет называться "Quicksave."

Чтобы загрузить игру, перейдите в меню паузы и нажмите кнопку "Загрузить игру", либо выберите пункт "Загрузить игру" в главном меню. Выберите из списка ранее сохраненную игру и нажмите кнопку "Загрузить игру" для ее загрузки.

В любое время вы можете сохранить своего персонажа – для этого перейдите в меню настроек и нажмите кнопку "Экспорт персонажа". Копия вашего персонажа будет сохранена вместе со всеми его текущими характеристиками и снаряжением – впоследствии вы сможете загрузить этого персонажа и использовать его в других приключениях.

ЧТО НОВОГО В "NEVERWINTER NIGHTS™ 2"?

Прошло уже немало времени с момента выхода "Neverwinter Nights", и, естественно, в игре произошли значительные изменения. Вы сразу заметите, насколько красивее стала графика; также мы добавили новую эпическую линию развития сюжета и множество прочих дополнений и улучшений. В данном разделе описываются наиболее значительные отличия в геймплее между оригинальной "Neverwinter Nights" и "Neverwinter Nights™ 2".

Dungeons & Dragons 3.5
"Neverwinter Nights™ 2" использует новые правила Dungeons & Dragons 3.5. Обратите внимания на изменения – это особенно важно, если вы уже играли по правилам Dungeons & Dragons 3.0, но пока не знакомы с правилами Dungeons & Dragons 3.5.

Новые расы
Мы добавили в игру возможность игры за представителей нескольких новых рас, населяющих Фаэрун. Большинство из этих рас имеет так называемое "изменение уровня" – это значит, что они обладают большей силой по сравнению с обычными расами, поэтому они медленнее прогрессируют по уровням во избежание нарушения игрового баланса. Теперь, в дополнение к расам, уже доступным для выбора в "Neverwinter Nights", вы можете играть также за следующие расы: солнечные эльфы, лесные эльфы, дроу (темные эльфы), золотые дворфы, дуэргары (темные дворфы), свирфнеблины (глубинные гномы), тифлинги, аасимары, и крепкие полурослики.

Новые престиж-классы
Дополнение Shadows of Undertide ("Тени Андертайда") впервые вводит в "Neverwinter Nights™ 2" понятие престиж-классов. Это особые продвинутые классы для персонажей высоких уровней. Ваш персонаж теперь может продолжать свое развитие в качестве мистического ловкача, дуэлянта, жуткого рыцаря, разъяренного берсерка, Вора Теней из Амна, боевого жреца и т.д. Персонаж теперь может иметь вплоть до 4 классов, что позволяет еще более разнообразить игру.

Группа из четырех участников
В "Neverwinter Nights" вы могли путешествовать с одним спутником. В расширении The Hordes of the Underdark ("Орды Андердарка") был добавлен еще один компаньон. Теперь в NWN2 вы можете собрать классическую ролевую группу из четырех персонажей.

Создание предметов

"Neverwinter Nights™ 2" использует совершенно новую систему изготовления предметов. Теперь для изготовления доспехов и оружия, а также магических предметов и алхимических снадобий вам сначала нужно будет раздобыть соответствующий рецепт – их можно находить в игре или открывать самостоятельно путем экспериментирования. Если вы обладаете навыком, достаточным для создания какого-либо предмета, он изготавливается автоматически – осуществлять бросок кости больше не нужно. Кроме того, для создания магических предметов требуются особые эссенции, которые добываются из различных частей тела монстров. Процесс изготовления зелий, свитков и жезлов остался без изменений.

Переработанный интерфейс

Интерфейс в NWN2, по сравнению с игрой-предшественницей, подвергся значительной доработке. Радиальное меню заменено контекстными выпадающими меню – теперь любое действие можно осуществить максимум двумя щелчками мыши. Новая Панель режимов позволяет вам быстро переключать режимы Скрытности, Могучего удара и многие другие.

Крепость

По мере того как будут развиваться ваши приключения в мире "Neverwinter Nights™ 2", вы в какой-то момент сможете основать свою собственную крепость. Она станет вашим базовым лагерем. Вы сможете усилить ее посредством реконструкции и усовершенствования, а также привлечь на свою сторону последователей, готовых сражаться за ваше дело. Крепость предоставляет вам множество выгод, а также служит для демонстрации ваших достижений.

Улучшения набора инструментов

Создавать модули "Neverwinter Nights™ 2" стало еще проще, чем раньше, – и все благодаря значительным улучшениям и нововведениям в наборе инструментов. Используя новые возможности, такие как параметры скриптов, вы обнаружите, что создавать новые сценарии и миры стало еще легче и интереснее.

Влияние на спутников

Одной из привлекательных и интересных черт "Neverwinter Nights" было постепенное и интригующее развитие отношений между вами и вашими спутниками. В "Neverwinter Nights™ 2" эта концепция получила дальнейшее развитие. Действия, которые вы совершаете по ходу игры, и ваше поведение по отношению к товарищам определяют их преданность вам и даже дальнейшее развитие сюжета.

Примечание

Если вы не знакомы с Dungeons & Dragons или не играли прежде в компьютерные игры на основе концепции D&D, ознакомьтесь сначала с базовыми правилами – их вы найдете на DVD в полном руководстве пользователя, в разделе "Концепции Dungeons & Dragons".

ОСНОВЫ ИГРЫ "NEVERWINTER NIGHTS™ 2"

В этом разделе описаны основные понятия, знание которых необходимо для игры. Здесь рассказывается о создании персонажа и даются базовые навыки работы с интерфейсом, в частности, запоминание заклинаний и взаимодействие с объектами.

Создание персонажа

Прежде чем вы сможете начать игру, вам нужно решить, персонажем какого типа вы хотите играть. Вы можете "настраивать" своего персонажа самыми разными способами, а также создать неограниченное количество персонажей, так что не бойтесь экспериментировать.

"Neverwinter Nights™ 2" имеет очень гибкую систему модификации персонажа, так что вам не следует слишком зацикливаться на том, каким он у вас получится в процессе создания в самом начале игры. Так, например, вы можете создать гнома-варвара и попытаться убедить всех в том, что именно из гномов получаются самые лучшие воины. Но возможно, что в какой-то момент вы обнаружите, что ваш персонаж более увлечен созданием хвалебных од и легенд, нежели участием в сражениях. В таком случае он может стать бардом – эта профессия больше подходит к такому стилю игры. Он сохранит свои "варварские" корни, но дальше будет свободно развивать свои таланты барда.

Особое удовольствие при игре в Dungeons & Dragons – наблюдать за развитием своего персонажа. Если вы не знаете, как развиваться дальше, или же не уверены, какое решение в определенный момент будет лучшим, вы можете нажать кнопку "Рекомендовано", и игра сделает хороший выбор за вас. Также во время первоначального создания персонажа вы можете выбрать так называемый "пакет" – набор навыков и умений, объединенных определенной концепцией.

Раса и пол

Первый шаг в создании персонажа – определение его расы и пола. В "Neverwinter Nights™ 2" есть восемь основных рас и 16 так называемых субрас – все они доступны для выбора. Например, если вы выбираете расу "Иной", вам надо будет указать соответствующую субрасу – в данном случае это будет выбор между аасимарами и тифлингами.

Выбор пола никак не повлияет на игровые достижения – персонажи мужского и женского пола полностью равноправны. Но для большей реалистичности игры и развития ролевой концепции поведение других персонажей в игре может зависеть от пола вашего персонажа.

Внешний вид

Вы можете настроить внешний вид своего персонажа: форму головы, прическу, цвет кожи, волос и глаз.

Класс

Третий и, вероятно, самый важный шаг в процедуре создания персонажа – выбор класса. Любой персонаж может выбрать любой класс, вне зависимости от расы или пола. Для получения подробной информации о выбранном вами классе внимательно прочтите описание данного класса в окне создания персонажа.12

Мировоззрение

Выберите описание морально-этических норм, которых придерживается ваш персонаж.

Очки способностей

В NWN2 очки способностей персонажа распределяются по принципу "покупки очков". Ваш персонаж изначально имеет 8 пунктов в каждой из шести характеристик. У вас есть дополнительные 32 очка для их повышения. Вы не можете поднять какую-либо из способностей выше 18 пунктов, хотя в процессе игры могут быть достигнуты и более высокие значения. По мере улучшения способности требуется все большее количество очков для дальнейшего прогресса в этой выбранной способности – это отражено в нижепреведенной таблице. Например, для повышения показателя способности с 8 пунктов до 16 требуется целых 10 очков, так что будьте внимательны и не забывайте об остальных способностях вашего персонажа в стремлении сделать выдающимися лишь какие-нибудь 2 характеристики из всех имеющихся. Обратите внимание: расовые бонусы к способностям применяются после того, как вы распределили все очки.

Очки способностей

Базовая способность	**Стоимость (в очках)**	**Полная стоимость в очках**
8	0	0
9	1	1
10	1	2
11	1	3
12	1	4
13	1	5
14	1	6
15	2	8
16	2	10
17	3	13
18	3	16

Предыстория

В "Neverwinter Nights™ 2" вы можете выбрать для персонажа особенность, связанную с его прошлым. До начала игровых событий вы могли быть работящим крестьянином, членом городского ополчения, а могли просто прожигать свою жизнь в кабаках, доставляя законопослушным горожанам одни неприятности. Каждая такая особенность дает определенный бонус (и налагает штрафы); этот выбор также определяет отношение к вам жителей Западной гавани.

Дополнительные настройки

После того как вы распределите очки своих основных способностей, вам будет предоставлен выбор "пакета" для персонажа. Эта система предназначена для игроков, которые хотят немедленно окунуться в игру, а не создавать шаг за шагом создавать своего персонажа с чистого листа. При использовании пакета все умения, навыки и заклинания, наиболее подходящие выбранному классу, устанавливаются автоматически. У каждого класса есть пакет, установленный по умолчанию, – он будет выбран автоматически при нажатии кнопки "Рекомендовано".

Чтобы установить все умения, навыки и заклинания персонажа вручную, нажмите кнопку "Изменить", находящуюся в нижней части списка пакетов. После этого вам надо будет установить следующие характеристики:

Умения

Каждый персонаж получает определенное количество очков для "покупки" умений. Их количество зависит от класса персонажа, его расы и интеллекта. Умения, свойственные именно вашему классу, называются "классовыми умениями" – рядом с ними будет находиться значок вашего класса (например, если вы выбрали воина, то рядом с навыком воина "Концентрация" будет изображен значок в виде щита и меча). Умения, выделенные красным цветом, недоступны вашему персонажу. Все остальные умения называются кроссклассовыми – прогресс в таких умениях обходится вашему персонажу дороже. Вы можете нажать кнопку "Рекомендовано", после чего игра сама оптимальным образом распределит доступные вам очки умений. Если вы не собираетесь постоянно пользоваться возможностью выбора рекомендованных параметров, ваш выбор пакета после создания персонажа не окажет влияния на игру. Вы можете нажать кнопку "Далее" и до того, как распределите все неизрасходованные очки умений – вплоть до пяти. Их можно будет потратить в следующий раз, когда вы получите новый уровень. Каждый раз при достижении нового уровня вы будете получать дополнительные очки умений. Базовое количество получаемых вами очков умений зависит от вашего класса (см. "Базовые очки умений" в описании вашего класса в Книге игрока). Также вы будете получать дополнительные очки умений в количестве вашего бонуса к интеллекту (на первом уровне при создании персонажа вы получаете в четыре раза больше дополнительных очков).

Навыки

Первоначально ваш персонаж будет иметь как минимум один навык, а возможно, и больше – это определяется выбором класса и расы. Навыки объединены в группы ("Бой", "Метамагия", "Создание предметов" и т.д.). Вы можете щелкнуть по категории, чтобы вывести список содержащихся в ней навыков или же свернуть его. Выбор навыка осуществляется щелчком по стрелке – вы можете перенести навык из списка доступных навыков или поместить его обратно в этот список, если вы передумали. Вы можете нажать кнопку "Рекомендовано", и игра выберет навыки за вас. В отличие от умений, вы должны выбирать навыки сразу, как только они становятся доступны, – вы не можете сохранять их "на потом".

Домены и школы

Определенные классы заклинателей требуют выбора школы или домена – эти понятия описывают определенный подвид заклинаний, которыми ваш персонаж владеет лучше прочих. Волшебники, например, могут изучать все заклинания без каких-либо предпочтений, а могут выбрать школу специализации – например, Иллюзии или Некромантию. Заклинания клириков принадлежат к различным доменам – например, домену Войны, Исцеления или Огня. Клирики при создании персонажа должны выбрать два домена.

Выбор заклинаний

Волшебники, колдуны и чернокнижники должны выбрать заклинания, с которыми они начнут игру. Этот процесс практически полностью аналогичен процедуре выбора навыков, с той лишь разницей, что заклинания отсортированы по уровням. Выберите вручную нужные заклинания или нажмите кнопку "Рекомендовано", и игра сделает это за вас.

Выбор фамильяра/животного

Волшебники, колдуны, друиды и следопыты могут иметь спутника. Выберите спутника из списка и назовите его, либо нажмите кнопку "Случайно", и игра сгенерирует имя сама.

Имя и биография

Чтобы закончить процесс создания персонажа, введите его имя и фамилию. Если вам не приходит в голову подходящий вариант, вы можете случайным образом сгенерировать как имя, так и фамилию. Также вы можете написать для героя краткую биографию. Когда вы назовете своего персонажа, нажмите кнопку "Закончить".

Игра

Основным видом в игре является так называемый активный экран. Большую часть его занимает игровой мир; ваш персонаж обычно будет находиться в центре. По краям экрана расположены элементы интерфейса (они также называются экранными индикаторами). Составляющие элементы активного экрана более подробно описаны ниже:



1. Игровой мир. Большую часть активного экрана занимает игровой мир – вы видите своего персонажа и то, что окружает его. Перемещение по игровому миру более подробно описано в одном из следующих разделов.

2. Активный персонаж. Вашим активным персонажем является персонаж, которого вы контролируете в данный момент. Вы можете переключаться между вашим собственным персонажем и вашими спутниками.

3. Мини-карта. Мини-карта показывает вид на местность в сильно уменьшенном масштабе. Активный персонаж находится в центре. Стрелка в центре мини-карты указывает направление, в котором смотрит активный персонаж. Фигура в форме трапеции около стрелки обозначает зону обзора игровой камеры. Кнопки + и – изменяют масштаб мини-карты. Специальные точки в кружках на миникарте обозначают особые зоны, персонажей, предметы и т.п. Если одна из таких меток находится за пределами карты, на соответствующей кромке миникарты появится стрелка, указывающая направление. Если навести на метку указатель, появится описательный текст.

4. Панель режимов. Панель режимов служит для быстрого переключения различных состояний. Некоторые из них (например, Могучая атака и Боевой опыт) являются взаимоисключающими. Некоторые, в свою очередь, являются доступными только в том случае, если активный персонаж владеет определенными умениями или навыками.

5. Окно чата. Прозрачное окно чата отображает игровую информацию (например, количество нанесенного урона и значения бросков атаки), а также дублирует все, что вы слышите в игре. В многопользовательской игре в окне чата также отображаются реплики всех игроков. Чтобы сказать что-то другим игрокам, нажмите Enter и наберите текст послания.

6. Панель меню. На панели меню находятся кнопки, активирующие ряд важных элементов интерфейса игры:

- **Персонаж.** Открывает для активного персонажа экран сведений о персонаже.
- **Инвентарь.** Открывает для активного персонажа панель инвентаря.
- **Дневник.** Открывает ваш дневник.
- **Книга заклинаний.** Открывает книгу заклинаний активного персонажа.
- **Список игроков.** Выводит список игроков, подключенных к многопользовательской игре.

7. Панель быстрого использования. Панель быстрого использования содержит значки любых выбранных вами действий, например, заклинаний, классовых способностей или способностей предметов. Перетащите любой предмет или действие на панель быстрого использования, и данное действие заполнит на ней выбранную ячейку. Любое действие, закрепленное за ячейкой на панели быстрого доступа, можно быстро осуществить, щелкнув по этой ячейке или нажав на клавиатуре соответствующую цифровую клавишу.

8. Панель группы. Панель группы отображает всех членов вашей группы. На ней показаны портреты ваших спутников и их показатели здоровья. Щелчок по портрету персонажа выполняет те же действия, что и выбор данного персонажа в экране игрового мира, так что вы можете использовать панель группы для того, чтобы, например, наложить на своего товарища заклятие.

9. Последовательность действий. Здесь отображается ваше текущее действие и все остальные уже назначенные вами действия для выполнения. Действия выполняются в том порядке, в каком они идут на экране последовательности действий. Когда вы добавляете новую команду, она помещается в конец последовательности. Некоторые действия, например, передвижения, очищают список последовательности действий и выполняются незамедлительно. Щелкните по любому действию в списке, чтобы удалить его из заданной последовательности.

10. Выбранная цель. Если вами выбрана цель, то ее портрет и показатель здоровья отображаются справа от мини-карты. Выбранная цель по умолчанию является целью всех ваших способностей, включая заклинания.

Перемещение по игровому миру

Используйте мышь для перемещения указателя по экрану. Как правило, щелчок левой кнопкой мыши перемещает вашего персонажа или осуществляет выбранное по умолчанию действие. С помощью правой кнопки мыши вы можете открыть выпадающее меню. Когда вы наводите на объект указатель мыши, он меняет форму, указывая вам, какое действие по умолчанию будет выполнено по щелчку мыши. Так, например, если вы наводите указатель на враждебное вам существо, указатель меняет вид на значок боя, что говорит о том, что действием по умолчанию является атака, и вы нападете на существо, если нажмете левую кнопку мыши.



Щелчок правой кнопкой мыши по существу или объекту выбирает объект вашей текущей целью. Если вы выберете какое-то действие, например, заклинание, то оно будет направлено именно на вашу текущую цель. Правый щелчок мыши в любом месте игрового поля отменяет выбор вашей текущей цели. Если вы попытаетесь осуществить действие, не имея выбранной цели, указатель изменит форму, извещая вас об этом – вам придется выбрать цель, щелкнув по существу или объекту. Например, вы можете щелкнуть по орку и затем выбрать на панели быстрого использования волшебную стрелу, чтобы атаковать выбранного орка этим заклинанием. Или же вы можете правой кнопкой щелкнуть на значке волшебной стрелы, а затем щелкнуть по орку, которого вы намерены атаковать.

Если вы щелкнете правой кнопкой мыши по существу или объекту при нажатой клавише Shift, то откроется выпадающее меню, содержащее список действий, которые вы можете с этим существом или объектом совершить. Например, вы играете монахом и открываете на противнике выпадающее меню. Если вы выберете в нем пункт "Оглушающий кулак", ваш персонаж осуществит соответствующую атаку по этому противнику. После того как вы осуществите выбранное через выпадающее меню действие, это существо или объект останется вашей выбранной целью. Также можно вызвать выпадающее меню существа или объекта посредством щелчка на нем правой кнопкой мыши с последующим удержанием кнопки в нажатом состоянии.

Управление действиями и передвижением с клавиатуры

Вы можете перемещаться в игровом мире, используя клавиатуру. Кнопки W, A, S, и D отвечают за перемещение персонажа (удерживая кнопку W, вы движетесь вперед, кнопка S перемещает вас назад, кнопки A и D разворачивают вашего персонажа соответственно влево и вправо). Также вы можете использовать комбинации Shift-A и Shift-D для перемещения влево и вправо боком.

Управление камерой

Камера в "Neverwinter Nights™ 2" позволяет вам наблюдать за происходящим со стороны. Вы можете отдалить камеру для более общего обзора или приблизить ее, чтобы, например, рассмотреть вашего персонажа вблизи. Существуют следующие режимы камеры:

Вид из камеры

• **Камера сверху.** Камера зафиксирована; она передвигается лишь при необходимости, чтобы активный персонаж находился в центре экрана. Этот режим камеры включен по умолчанию.

• **Режим слежения.** В этом режиме камера фиксируется за плечом активного персонажа. Она меняет положение и направление таким образом, чтобы постоянно следовать за персонажем, пока тот двигается.

Вы можете нажимать клавишу * на цифровой клавиатуре для переключения между режимами камеры.

• **Режим следования.** Аналогично режиму "Камера сверху", но камера вращается, когда персонаж поворачивается.

• **Свободная камера.** Камера не связана с персонажами. Перемещение камеры осуществляется передвижением указателя мыши вдоль краев экрана.

Управление колесиком мыши

• Нажмите и удерживайте колесико для изменения угла, под которым ориентирована камера

• Вращайте колесико вперед для приближения камеры

• Вращайте колесико назад для отдаления камеры

Горячие клавиши

Действие	**Клавиша**
Вращать камеру влево	стрелка влево
Вращать камеру вправо	стрелка вправо
Приближение	стрелка вверх
Отдаление	стрелка вниз
Направить объектив камеры вверх	Page Up
Направить объектив камеры вниз	Page Down
Переключение режимов камеры	* (цифр. клавиатура)

РУКОВОДСТВО ПО ИНТЕРФЕЙСУ

В данном разделе описана работа с различными игровыми экранами, где вы сможете изменять различные настройки, а также больше узнать о вашем персонаже и об игре в целом.

Панель персонажа

На панели персонажа отображаются все ваши важные статистические параметры и способности. Вы можете открыть панель персонажа, щелкнув по значку персонажа на панели меню или нажав на клавиатуре клавишу C. На панели персонажа имеются следующие закладки:



Закладка общей информации

Здесь вы найдете все важные сведения о своем персонаже, включая название расы, класс, уровень, способности, мировоззрение, значения спасбросков, количество опыта, необходимое для перехода на следующий уровень, класс защиты и очки хитов. В нижней части этого экрана представлена подробная дополнительная информация – бонусы к атаке и урону с выбранным оружием, особые модификаторы, сопротивляемость к заклинаниям и шанс провала заклинания. Пролистайте экран вниз, чтобы просмотреть всю статистику.

Вкладка умений

Экран умений отображает все умения, которыми владеет ваш персонаж, а также значения модификаторов к ним. Модификатор равен общему количеству рангов в данном умении, плюс модификатор способности, а также все дополнительные бонусы от навыков, предметов и заклинаний. Щелчок по значку умения выдаст вам более подробную информацию.

Вкладка навыков

Здесь отображаются все навыки, которыми владеет ваш персонаж. Навыки, которые вы приобретаете в процессе создания персонажа и далее, с повышением вашего уровня, объединены в группы ("Второстепенные навыки", "Общие навыки", "Навыки обращения с оружием", "Навыки в сотворении заклинаний", "Умения и спасброски"). Навыки, которые вы приобретаете автоматически, как следствие выбора расы и класса вашего персонажа, находятся в разделах "Расовые особенности" и "Способности класса". Щелкните по категории навыков для отображения списка навыков. Щелкните по названию навыка, чтобы получить его развернутое описание. Снова щелкните по названию категории навыков для возврата к краткому отображению.

Вкладка поведения

Эта вкладка указывает настройки ИИ, которые определяют поведение персонажа, когда он не является активным или его последовательность действий пуста. Если вы хотите сами полностью контролировать всех ваших персонажей, включите "Режим куклы".

Панель инвентаря

На панели инвентаря (открывается по нажатию клавиши I) вы увидите ваше снаряжение и находящиеся при вас вещи. В нижней части отображается содержимое вашего рюкзака. Значки мешков на панели предоставляют доступ к дополнительному пространству в инвентаре – каждый такой значок открывает новую страницу ячеек для размещения предметов. В верхней части окна отображается информация о вашем персонаже и его снаряжении. На "манекене" вы можете видеть, какие именно предметы вы держите в руках или надели на себя. Также здесь приводятся значения ваших хитов, класса защиты, количества золота и веса предметов, которые вы несете с собой. Обратите внимание, что если ноша слишком тяжела для вас (ваша грузоподъемность определяется значением силы), то вы будете перегружены, и ваша скорость передвижения снизится.

Вы можете надеть или взять в руки предмет, перетащив его из рюкзака в соответствующую ячейку манекена. Также вы можете сделать это двойным щелчком по предмету, находящемуся в рюкзаке. При помощи выпадающего меню (щелчок правой кнопкой мыши с удержанием на предмете), вы можете подробно изучить предмет или выбросить его. Выпадающее меню также позволяет вам брать в руки или надевать предмет, снимать его и использовать иным образом, если это возможно.

Панель заклинаний

Панель заклинаний открывается по нажатию клавиши B. В ней отображаются два раздела: "Известные заклинания" и "Запомненные заклинания". Запомненные заклинания вы сможете использовать после отдыха. Известные вам заклинания – это заклинания, которые вы пока не запомнили, но при желании можете запомнить в другой раз. Волшебники, клирики, друиды, паладины и следопыты должны подготавливать заклинания, прежде чем они смогут их применять (и, таким образом, раздел их запомненных заклинаний должен быть заполнен). Бардам, чернокнижникам и колдунам запоминать заклинания не нужно. Персонажи этих классов могут творить любые заклинания из списка известных им заклинаний без предварительной подготовки – они не пользуются списком запомненных заклинаний. Перед тем как подготовить заклинание к использованию, выберите класс заклинателя, используя значки в верхней части книги заклинаний. После того как класс будет выбран, выберите соответствующий уровень заклинаний – они обозначены цифрами под значками класса. Если вы обладаете навыком в области метамагии, то вы также увидите список заклинаний, которые вы можете творить на этом уровне с применением метамагических расширений. Так, например, если у вас есть навык "Продлить заклинание", то список доступных вам заклинаний 2-го уровня будет включать в себя продленные версии заклинаний 1-го уровня. Щелкните на заклинании, чтобы добавить его в список запомненных заклинаний. Вы можете также щелкнуть по занятой ячейке, чтобы освободить ее.

Раздел запомненных заклинаний в вашей книге заклинаний показывает количество заклинаний каждого уровня, которые вы можете запомнить. Например, если у вас есть две ячейки для заклинаний четвертого уровня, то вы может запомнить два заклинания четвертого уровня. Каждое запомненное заклинание может быть применено один раз. Вы можете запоминать одно и то же заклинание несколько раз (т.е. заполнять одним и тем же заклинанием несколько ячеек). Если ваш персонаж имеет несколько классов заклинателя, вы можете повторять эту процедуру для каждого такого класса, запоминая

доступные данному классу заклинания. Помните, что запомненные заклинания не будут доступны, пока ваш персонаж не отдохнет. Чтобы отдохнуть, нажмите клавишу R.

Панель быстрого чтения

Для отображения панели быстрого чтения нажмите клавишу F. В верхней части панели будут показаны ваши классы заклинателя. Если вы – волшебник, жрец, друид, следопыт или паладин, все запомненные заклинания будут организованы по уровням. Число на заклинании указывает, сколько раз вы сможете применить его, прежде чем вам придется отдохнуть.
Если вы – бард, чернокнижник или колдун, вам не нужно запоминать заклинаний, все известные вам заклинания будут отображаться. Число на заклинании показывает количество доступных ячеек заклинаний данного уровня, а не количество применений каждого заклинания. Панель быстрого чтения можно также использовать для мгновенной конвертации заклинания для персонажей определенных классов. Так, друиды могут менять все свои запомненные заклинания на заклинание "Призвать монстра", а жрецы – на заклинания исцеления/нанесения вреда. Для этого поставьте галочку для пункта "Спонтанное обращение".

Панель дневника

Панель дневника содержит информацию о ваших текущих заданиях; также туда заносятся записи о ходе ваших приключений. На вкладке "Завершено" отображает сведения об уже завершенных заданиях (вне зависимости от того, были они выполнены успешно или же нет). Вы можете использовать кнопки сортировки для изменения порядка отображения.

Меню паузы

• **Продолжить игру.** Закрыть меню паузы и вернуться в игру.
• **Сохранить игру.** Сохраняет текущую игру. Файлы сохраненных игр помещаются в папку "Мои документы\Neverwinter Nights 2\saves".
• **Загрузить сохраненную игру.** Эту опцию полезно использовать, если вы совершили ошибку и хотите вернуться назад.
• **Экспорт персонажа.** Сохраняет вашего персонажа для игры в другом модуле. Экспортированные персонажи сохраняются в папке "Мои документы\Neverwinter Nights™ 2\localvault".
• **Настройки игры.** Здесь вы можете изменять настройки графики, звука, камеры и геймплея, включая изменение уровня сложности игры. Если игра идет слишком медленно, попробуйте понизить качество графики.
• **Главное меню.** Выход из текущей игры и возврат в главное меню NWN2.
• **Выход в Windows.**

Стандартные взаимодействия

В игровом мире "Neverwinter Nights™ 2" вам встретится множество предметов, с которыми вы сможете взаимодействовать. Щелчок по объекту левой кнопкой осуществляет в отношении него принятое по умолчанию действие. Если вы щелкнете по объекту, с которым можно взаимодействовать, правой кнопкой мыши (или щелкнете и удержите правую кнопку мыши), откроется выпадающее меню со списком возможных действий по отношению к объекту. Вот некоторые объекты, с которыми вы можете взаимодействовать в игре:

Враги



Враждебные существа подсвечиваются красным светом, когда вы наводите на них указатель мыши. Указатель при этом превращается в значок атаки. Щелкните по существу, чтобы атаковать его (действие по умолчанию, обозначенное значком меча). Вы также можете оценить, насколько силен противник, изучив его подробнее: для этого щелкните по существу правой клавишей мыши при нажатой клавише Shift и в появившемся выпадающем меню выберите опцию "Изучить".

Друзья



Когда вы наводите указатель мыши на существ, которые не являются врагами, они подсвечиваются синим (или зеленым, если они находятся в вашей группе); указатель мыши при этом превращается в значок диалога. Разговор с другими персонажами – очень важная составляющая игры в "Neverwinter Nights™ 2", так как не все проблемы можно решить только мечом и магией. Если указатель мыши на персонаже имеет форму поля для реплики, вы можете щелкнуть по этому персонажу, чтобы поговорить с ним. Некоторые персонажи просто кратко ответят вам – в этом случае реплика персонажа появится в поле у него над головой. С другими персонажами вы можете вести развернутый диалог. Ваши ответы и вопросы появятся в виде пронумерованного списка. Чтобы выбрать ответ, щелкните по нему или нажмите соответствующую ему цифровую клавишу. Если перед репликой в квадратных скобках стоит термин (например, [Обман]), то при выборе данного варианта выполняется проверка соответствующего умения.

В процессе игры вы можете обнаружить, что персонажи разных полов, рас и классов могут иметь разные варианты ответов и вопросов в одних и тех же диалогах. Также такое возможно при наличии у персонажа определенных способностей.

При определенных условиях существо, изначально не относившееся к вам враждебно, может стать агрессивным и напасть на вас.

Торговцы



При разговоре с некоторыми дружественными существами или людьми может появиться окно торговца – это значит, что вы можете продавать им предметы и покупать у них товар. Покупка предметов осуществляется практически таким же образом, как использование контейнеров. В верхней части окна торговли находятся значки, представляющие оружие, доспехи, зелья, магические предметы и разные товары. Щелчок по любому из этих значков выводит список выставленных на продажу товаров данной категории.

Чтобы купить предмет, дважды щелкните по нему в окне торговли. Появится диалоговое окно с запросом подтверждения покупки. Подтвердите свое согласие, и если у вас достаточно денег, то сделка будет совершена, и купленный предмет появится у вас в инвентаре. Чтобы продать предмет из вашего инвентаря, дважды щелкните по нему.

Предметы



Предметы и оружие можно перенести на панель быстрого использования путем перетаскивания предмета (например, из вашего инвентаря) в ячейку на панели быстрого использования. Предметы на панели быстрого использования могут выбираться и использоваться прямо оттуда. Щелкните на предмете, находящемся на панели быстрого использования, чтобы экипироваться им или использовать его, если это возможно. Некоторые предметы (например, камни или стрелы) могут складываться вместе в один стек. Чтобы сложить предметы вместе, просто перетаскивайте одинаковые предметы друг на друга. Максимальное количество предметов в стеке зависит от типа предмета. Стеки можно разделять – для этого щелкните по предмету правой кнопкой мыши при нажатой клавише Shift и в появившемся выпадающем меню выберите опцию "Разделить". В появившемся поле введите количество предметов, которые составят второй стек.

Контейнеры



Взаимодействие с контейнерами осуществляется аналогично операциям с инвентарем. Для получения доступа к контейнеру щелкните по нему. При этом также откроется окно инвентаря. Для перемещения предмета между контейнером и вашим инвентарем щелкните по предмету и перетащите его в нужную ячейку. Если контейнер заперт, вы можете попытаться отпереть его при помощи отмычки, сломать замок или открыть его при помощи заклинания. Для этого щелкните по контейнеру правой кнопкой мыши при нажатой клавише Shift и в появившемся выпадающем меню выберите действие, которое вы хотите осуществить.

Двери



Вы можете открыть дверь, если у вас есть подходящий к ней ключ - в противном случае можно попытаться отпереть ее при помощи отмычки, вышибить ее или открыть ее при помощи заклинания – это срабатывает на большинстве дверей в игре. Тем не менее, некоторые двери можно открыть лишь при соблюдении определенных условий – ищите в игре подсказки, как обойти эти препятствия.

Обезвреживание ловушек



Перед тем как обезвредить ловушку, вы должны обнаружить ее. Если вы не используете режим активного поиска, который может быть включен на панели режимов, проверки поиска ловушек выполняются с использованием половинного значения вашего умения поиска. В режиме активного поиска вы передвигаетесь медленнее, чем обычно, но проверки поиска выполняются с использованием полного значения вашего умения.

Сетевая игра

В игре "Neverwinter Nights™ 2" вы можете исследовать игровой мир вместе с другими игроками. "Neverwinter Nights™ 2" позволяет вам играть по сети с другими игроками в созданных ими мирах или в вашем собственном. Вместе с игрой поставляется специальный набор инструментов, позволяющий игрокам создавать свои миры. Именно этот инструментарий мы использовали при создании игры, так что ваши возможности по созданию своих сценариев и миров будут очень широки.

Чтобы играть в "Neverwinter Nights™ 2" в многопользовательском режиме, вы должны иметь возможность подключаться к компьютерам других игроков через Интернет или локальную сеть. Вы можете создать свою собственную игру, позволив другим игрокам подключаться к ней, или же подключиться к игре, созданной другим игроком. Официальную кампанию также можно проходить в многопользовательском режиме, но кроме вас в ней может находиться не более трех других игроков.

Чтобы узнать больше об игровом сообществе, многопользовательских играх и создании ваших собственных миров NWN2, перейдите по ссылке www.obsidianent.com и щелкните по логотипу NWN2. Если вы используете маршрутизатор или брандмауэр, возможно, перед созданием игры вам придется изменить некоторые настройки. В сети вы сможете найти рекомендации по настройке вашей системы для многопользовательской игры в NWN2.

Профиль игрока

При первом подключении к сетевой игре вам будет предложено создать профиль игрока. Этот профиль помогает игре различать группы игроков и предоставляет вам возможность доступа к определенным разделам сайта игрового сообщества "Neverwinter Nights™ 2" (www.nwn2.com). Если вы уже создали профиль в игре или на сайте игрового сообщества "Neverwinter Nights™ 2" или у вас имеется профиль из NWN1, просто введите имя игрока и пароль. Если вы еще не создавали профиль, нажмите кнопку "Создать профиль", далее нажмите кнопку "Аккаунт" и введите ваше имя игрока и пароль.

Подключение к сетевой игре

Если вы хотите присоединиться к уже созданной игре, выберите в главном меню пункт "Сетевая игра" и далее опцию "Присоединиться". Появится список доступных игр NWN2. Если вы играете, не имея соединения с Интернетом, в этот момент игра может ненадолго войти в режим паузы. Чтобы присоединиться к локальной игре, выберите в меню сетевой игры опцию "Локальная сеть". Система будет пытаться обнаружить игры в локальной сети вместо поиска игр в Интернете. Вы можете отсортировать найденные игры, используя фильтры, расположенные в верхней части страницы совпадений – для этого щелкните по названию фильтра. Также вы можете использовать опцию "Типы игр" для отображения игр только выбранного типа. Щелкните по названию игры, к которой вы хотите присоединиться, и нажмите кнопку "Соединение".

При помощи кнопки "Прямое соединение" вы можете подключиться к игре на конкретном компьютере, введя его IP-адрес.

Полезная информация NWN2
Компьютер, на котором была создана сетевая игра, часто называют сервером (также этим термином может называться ПО, работающее на этой системе). Компьютеры, подключающиеся к серверу, называются клиентами.

Игрок против игрока

Режим игры игроков друг против друга (PvP) определяет условия, в соответствии с которыми игроки могут наносить друг другу урон. "Neverwinter Nights™ 2" предоставляет три режима: без PvP, PvP для групп и свободный PvP. В режиме "Без PvP" игроки не могут наносить друг другу урон. Опция "PvP для групп" позволяет наносить урон игрокам, не состоящим в вашей группе – членам группы вы не сможете нанести урона. В режиме "Свободный PvP" игроки могут наносить друг другу урон без ограничений – единственным исключением является ситуация, когда игроки находятся в зоне, где PvP не разрешен – например, в магазине. Заклинания, наносящие урон всем целям в определенной области, будут наносить урон оказавшимся в этой области игрокам. Настройка PvP на сервере определяет максимальный уровень PvP в данном модуле. Так, например, если на сервере установлен режим "Свободный PvP", то в модуле могут быть зоны, где разрешен только PvP для групп или зоны без PvP; но если на сервере установлен режим "Без PvP", то PvP будет отключен во всех зонах модуля.

Локальные персонажи и персонажи на сервере

В "Neverwinter Nights™" существует два типа персонажей: локальные персонажи и персонажи на сервере. Локальные персонажи сохраняются на вашем компьютере. Вы можете использовать локального персонажа для игры на разных игровых серверах, в одиночной игре или же в созданной вами игре. Фактически, при окончании игры вы "забираете" своего персонажа с собой. Серверный персонаж хранится на том сервере, к которому вы присоединяетесь. Вы имеете к нему доступ только тогда, когда подключаетесь к этому серверу. Таким образом, вы фактически оставляете вашего персонажа на хранение владельцу компьютера, на котором была создана игра. Этот вариант рекомендуется для тех, кто обычно играет в составе постоянной группы.
Сервер может быть настроен для игры с локальными или с серверными персонажами. Когда вы подключаетесь к серверу, вам сообщают, персонажи какого типа допустимы на этом сервере. Если сервер поддерживает только серверных персонажей, вы можете создать на нем нового персонажа, нажав кнопку "Новый персонаж" в окне списка персонажей.

Выбор персонажа

После того как вы подключились к игре, вы попадаете на страницу выбора персонажа. В левой ее части находится список доступных персонажей. Выберите персонажа и нажмите кнопку "Начать игру". Некоторые персонажи могут быть недоступны – это значит, что они не разрешены для игры на данном сервере. Возможные ограничения включают ограничение уровня или класса для модуля. Выбор персонажа может быть также невозможен, если данный сервер допускает использование только серверных персонажей.

Перемещение персонажей между играми

"Neverwinter Nights™ 2" не делает разницы между сетевыми персонажами и персонажами для одиночной игры – вы можете использовать одного и того же персонажа в играх обоих типов. Для создания копии вашего персонажа используйте опцию "Экспорт персонажа". Если вы вернетесь в главное меню и подключитесь к сетевой игре, вы сможете выбрать этого персонажа. Если вы загрузите оригинальную игру, из которой вы экспортировали вашего персонажа, вы продолжите играть с того же места, где была сохранена игра, и ваш персонаж будет присутствовать в ней в том виде, в котором он был сохранен в этой игре.

Образование группы

Чтобы образовать группу в сетевой игре, вы должны пригласить игрока в группу, и тот игрок должен принять ваше предложение. Вы можете приглашать игроков, используя опцию "Пригласить". Откройте выпадающее меню игрока (наведите указатель мыши на игрока и щелкните по нему правой кнопкой мыши, удерживая ее) и выберите в меню пункт "Пригласить в группу". Игрок получит сообщение о том, что вы приглашаете его в группу. Если он примет ваше предложение, он присоединится к вашей группе. Члены группы делят между собой зарабатываемые очки опыта и не могут наносить друг другу урон в зонах, где стоит режим "PvP для групп". Также члены группы вместе выполняют одни и те же задания и могут использовать канал чата группы (см. ниже). В официальной кампании перед переходом в новую зону все члены группы должны собраться вместе у выхода из текущей зоны.

Общение

"Neverwinter Nights™ 2" предоставляет четыре основных способа общения между игроками. Вы можете сказать что-то вслух – вашу реплику услышат находящиеся поблизости игроки. Громкие выкрики слышны всем персонажам, находящимся на сервере. Послания "шепотом" адресуются одному конкретному игроку, а высказывание для группы передается всем членам группы.

Команды:
Произнести вслух <текст> Привет!
Выкрикнуть /s <текст> /s Всем привет!
Прошептать игроку /w <player> <текст> /w mialee Привет, mialee!
Сказать членам группы /p <текст> /p Привет, друзья!

Создание сервера игры

Если вы создаете игровой сервер, вы полностью модерируете процесс участия игроков в вашей игре. Вы можете выгнать игрока из игры или навсегда запретить ему доступ к вашему серверу. Чтобы создать игру, выберите в главном меню пункт "Сетевая игра" и либо начните новую игру, либо загрузите уже существующую. Запустится игровой сервер, после чего будет загружен либо новый модуль, либо уже существующая игра. Другие игроки смогут войти в игру на вашем сервере в любой момент, пока в игре находитесь вы. Вы можете варьировать разнообразные настройки своей игры, например, количество игроков, поддержку локальных или же серверных персонажей, настройки PvP и защиту вашей игры при помощи пароля.

Создание миров

Для создания ваших собственных модулей, заданий и зон используйте набор инструментов "Neverwinter Nights™ 2", поставляемый вместе с игрой. В сети вы сможете найти сведения о создании миров и некоторые полезные советы.



КОМАНДЫ КЛАВИАТУРЫ

Действие	**Клавиша**
Камера	
Вращать камеру влево	стрелка влево
Вращать камеру вправо	стрелка вправо
Приближение	стрелка вверх
Отдаление	стрелка вниз
Направить объектив камеры вверх	Page Up
Направить объектив камеры вниз	Page Down
Переключение режимов камеры	* (цифр. клавиатура)
Обычное передвижение	
Бежать вперед	W
Поворот влево	A
Бежать назад	S
Поворот вправо	D
Модифицированное передвижение	
Идти вперед	Shift +W
Идти боком	Q
Идти назад	Shift + S
Идти боком вправо	E
Выбор цели	
Действие по умолчанию на цели	T
Выбор следующего противника	Tab
Выбор предыдущего противника	Shift + Tab
Выбор ближайшего противника	\
Выбор ранее выбранной цели	Backspace
Повелевать спутником 1-10	F1-F10
Выбрать целью спутника 1-10	Shift + F1-F10
Панели	
Быстрое чтение	F
Инвентарь	I
Дневник	J
Персонаж	C
Заклинания	B

Команды

Отдых	R
Активация ячейки на панели действий 1-12	1-0,-,=
Переключение на панель действий 1-10	Shift + 1-0
Карта	M
Скрыть/показать панель режимов	G
Быстрый осмотр	Z
Скрыть/показать граф. интерфейс пользователя	H
Быстрое сохранение	F12
Сохранение скриншота	PrintScrn
Пауза	Пробел



СОЗДАТЕЛИ

Obsidian Entertainment, Inc.
Feargus Urquhart
President
Chris Parker
Chief Development Officer
Darren Monahan
Executive Producer
Ryan Rucinski
Producer
John Morgan
Assistant Producer
Chris Parker
Abia Roberts
Additional Production
Kihan Pak
Asset Manager
Tramell "T.Ray" Isaac
Art Lead
Tim Cox
Tim Donley
Art Environment Leads
Aaron Brown
Alex Stodolnik
Brandon Dix
David "digitol" Espinoza
Dennis Presnell
Dimitri Berman
Ed Lacabanne
Glenn Price
Jeff McAteer
Jon McConnell
Justin "Nivbed" Cherry
Kristen Wong
Mark Skelton
Matthew Lee
Randy Forsyth
Scott Everts
Terrence Keller
Tim Cox
Art
Aaron Meyers
Brian Menze
Chris Woodum
Daniel Alpert
Lucas Feld
Marc Holmes
Tony Hsu
Tyler James
William Harper
Additional Art
Trent Campbell
Animation Lead
Brandon Dix
Mustazar "Zaza" Essa
Ryan Gould
Seth McCaughey
Shon Stewart
Animation
Chris Avellone
Creative Director
Ferret Baudoin
J.E. Sawyer
Design Leads
Chris Avellone
Constant Gaw
Eric Fenstermaker
George Ziets
Jeff Husges
John Lee
Tony Evans
Design
Annie Carlson
Kevin D. Saunders
Matt Deller
Matt MacLean
Michael Chu
Travis Stout
Additional Design
Chris Jones
Technical Director
Frank Kowalkowski
Programming Lead
Adam Brennecke
Andrew Woo
Anthony Davis
Brian Lawson
Brock "Brockenstein" Heinz
Dan Spitzley
Erik Novales
Jason "Commander" Keeney
Jesse Reynolds
Patrick Hughes
Richard Taylor
Steve Weatherly
Terry Hendrix
Programming
Andrew Aye
Nicholas Pakidko
Additional Programming
Charles Mead
Scripting Lead
Ben "Toben"Ma
Brian Fox
Dan Rubalcaba
Eric Fenstermaker
Scripting
Brian Heins
Additional Scripting
Nathaniel Chapman
Quality Assurance Manager
Alvin C. Nelson
Homer Parker IV
Jesse Farrell
Kevin M. Carter
Quality Assurance Floor Leads
Joseph Bulock
Olivier Pougnand
Patrick Mills
Production Testers

Brandon Adler
Chad Cardenas
Colin Campbell
Corey Messer
Giovanni Ornellas
James Lawrence Benn
Jeff Beaudoin
Matthew Peronto
Michelle Elbert
Mike Jorgensen
Myung Kim
Nathan Cushman
Paul Streifel
Phillip J. Snipes
Robert McGinnis
Roger Chang
Stefano Terry
Quality Assurance Testers
Nickolas Cole
Ryan Patrick Sharpe
Additional Testing
Kevin Saunders
Matt MacLean
Travis Stout
Manual
Chris "Hick" Benson
John Wunder
IT
Tina Parker
Human Resources

Special Thanks
Jeff Royle, Guennadi Riguer,
and everyone at ATI Technologies Ray, Greg, Trent
and everyone at BioWare
Liam Byrne at Creative Labs
Shawn Steiner and everyone at Discreet
Jerry Chu at Hasbro Property Group
Kevin Meredith and everyone at IDV, Inc.
Marco Castillo, Sean Flinn, Joost Schuur
and everyone at IGN/GameSpy
Cathy Kinzer and everyone at Intel Corp.
Kimberlie Harmon at Listen Research
Mark Griffin and the ATG Folks at Microsoft
Brian Gorne at Motion Media
Cem Cebenoyan, Keith Galocy, Eric Reichley, Doug Rogers, and everyone at NVIDIA
Mitch Soule and everyone at
RAD
Game Tools
Rich Redman, Ed Stark and everyone at Wizards of the Coast
Adam Levenson
Jennifer Hendrix
Jeffrey W. Rose, Esq.
Inon Zur
Jason Minor
Josh Robinson
Red Fly Studio
Eddie Alcazar
Arash Kessami of Draster

Production Fund
Producer
BVT Games Production Fund
II Dynamic GmbH & Co. KG /Andreas Graf v. Rittberg.
Executive Producer
ATTACTION / Siggi Kögl.

Atari Europe Production Team
REPUBLISHING TEAM
Rebecka Pernered
Republishing Director
Sébastien Chaudat
Republishing Manager
Gérard Barnaud
Republishing Producer
Ludovic Bony
Quality and localisation Manager
Franck Genty
Localisation Project Manager
Didier Flipo
Localisation Technical Consultant
Caroline Fauchille
Printed Materials Manager
Sandrine Dubois
Printed Materials Limited Edition Project Manager
Vincent Hattenberger
Copy Writer
Jenny Clark
MAM Project manager

MANUFACTURING / SUPPLY CHAIN
Alain Fourcaud
Director Supply Chain
Mike Shaw/Jean Grenouiller/
Elise Pierrel/ Delphine Doncieux
Manufacturing Coordinators
GAME EVALUATION TEAM
Jocelyn Cioffi / JY Lapasset
Evaluation & Consulting

QUALITY ASSURANCE TEAM
Lewis Glover
Quality Director
Vincent Laloy
Olivier Robin
Quality Control Project Manager
Lisa Charman
Certification Project Manager
Sophie Wibaux
Product Planning ProjectManager
Philippe Louvet
Engineering Services Manager
Stéphane Entéric
Engineering Services Expert
Emeric Polin
Engineering Services Expert

MARKETING TEAM
Cyril Voiron European
Group Marketing Manager
Benoit Auguin
Lawful European Brand Manager
Antoine Jamet
Chaotic Trainee Marketing
Renaud Marin European
Web Manager
John Tyrrell
European Communications Manager
Alistair Hatch
European Communications Executive

LOCAL MARKETING TEAM
UK - Ben Walker
Product Manager
Benelux - Johan De Windt
Marketing Manager
Spain - Rodrigo De la Pedraja
San Jose
Product Manager
Australia - Simon Slee
Marketing Manager
Nordic - Nikke Lindner
Product Manager
Germany – Patrick Raush
Product Manager
France - Alexandre Enklaar
Product Manager
Italy - Fabio Cerutti
Product Manager
Switzerland - Simon Stratton
Product Manager
Greece - Stanistas Spyros
Product Manager
Israel - Noam Weisberg
Product Manager
Japan - Mori Chizuko
Product Manager

SPECIAL THANKS TO
RelQ
Prashanth Kannan
Sijo Jose
Sharath Nag
Abdul Waheed
Arvind L S
Karthick Kumar
Pavan Reddy
Enzyme Labs:
Andréas Schlangen
Testing Project Manager:
Andréas Schlangen
Testers
ES: Diego Gartner
DE: Ilja Klemm
IT : Matteo Robotti
FR: Mathilde Locu
A Creative Experience
BabelMedia
TAKE OFF
Petrol
Synthesis International

Special Thanks to Hasbro and Wizards of the Coast
Ed Stark
Rich Redman
Peter Archer
Liz Schun
Mary Elizabeth Allen
Charles Ryan
Ellen Guilfoyle
Rachel Hoagland
Jerry Chu

Heavy Melody Music and Sound Design
Dave Fraser
Executive AudioDirector/ Composer/Sound Designer
Neil Goldberg
Executive AudioDirector/ Composer/Sound Designer
Chris Peterson
Executive Producer
Ari Winters
Sound Designer/Dialogue Editor/ Additional Voice Over Production and Direction
Mark Kauffman
Sound Designer/Dialogue Editor/ Additional Voice Over Production and Direction
Paul Pinto
Voice-Over Director/Producer
SoundSpace, NYC Voice-Over Facility
Matthew Polis
Sound Engineer
Michael Furjanic
Sound Engineer

Voice Talent
Paul Schoeffer – Casavir
Jenna Lamia – Qara, Dory
Beggar Girl, Laleen Spirit

Adam Seitz – Khelgar, Elgun, King of Shadows
Greg Martin – Lord Nasher
Robyn Kramer – Rayleene
Naomi Peters – Neeshka
Ursulla Abbot – Elanee
Jason Griffith – Bevil
Cornell Womak – Axle, Back Alley City Watchman
Frank Sims – PC Male 1, PC Male 2, PC Male 3
Todd Cerveris – Back Alley City Watchman 8, Brother Maxil
Fred Berman – Sand,Mayor Ziffer, Slaan, Balaur, PC Generic Male 4
Geoffrey Arend – Cain, Githyanki Lieutenant, Vashne
Bill Lobley – Georg Redfell, Judge Oleff
Maggie Lacey – Torio
Rachel York – Shandra, Calindra
Murphy Guyer – Ammon Jerro
Chris Murney – Black Garius
Chris Phillips – Nolaloth, Thunderbelly, Lorne Starling,
Koraboros, Prison Leader
Steven Scott – Callum, Brother Merring, Leldon, Duncan Farlong
Asa Seigel – Bishop
Andy Pang – Grobnar, Vale
Grace Zandarski – Captain Brelaina
Melody Jones – Zeeaire, Generic Female 2
Lisa Emery – Zhjaeve, Blooden
Matt Piazzi – Keros Ironfist, Lowgram, Sir Edmund
Jim Murtaugh – Daeghun Farlong
Milton James – Aldanon, Cyran
Mark Jacoby – Tarmas, Harbormaster, Isym Spirit
Stephanie D'Abruzzo – Amie, Generic Female 3, Silken Sisters, Tholapsyx
Danny Burstein – Donler, Haeromos, Khulmar Ironfist, Sir Grayson
Charity James – Generic Female 4, Hezebel, Katriona, Natale
Elizabeth Van Meter – Alaine, Generic Female 1, Kana, Glina,
Zaxis
Brian Hutchinson – Sir Nevalle
David Coburn – Annaeus Spirit, Baalbisan, Darmon, Veedle
Jeff Gurner – Fire Giant King, Johcris,Marshall Cormick, Nameless Spirit
Michael Furjanic – Daered
Matthew Polis – Prior Hlam, NBandit 1
Paul Pinto – Nbandit 2
Dave Fraser - PC Male 5
Charlie Hendricks – Venton Orley
David Pittu – Shadow Reaver, Brawler 1,Wolf1 Common 2, Mordren
Becca Ayers – Hetha, Generic Female 5, Nya
Lloyd Floyd – Wolf Thug, Hlam, Shadow Priest, Bug Bear
Malcom Morano – Wolf Boy, Marcus
Miscellaneous Characters
Mark Kauffman
Ari Winters
Dave Fraser
Chris Peterson
Neil Goldberg
Paul Pinto
Matthew Polis
Michael Furjanic
Dennis Ho
Ben Prezelski
Scott McMahon
Dylan Hall
David Reynolds
Dan Feit
Sarah Chynoweth
Sanford Livingston
Nora Woolley
Elizabeth Van Meter
Jeremy Garrido
Scott Kemper

ITALIAN
Italian translation and recordings: Synthesis International srl - Milano
Localization Manager: Emanuele Scichilone
Based on the official D&D *Italian translations published* in
Italy by 25 Edition srl

GERMAN
German translation: Effective Media GmbH
German recordings: Studio Mühl, Gentle Art, Velvet Audio
Director: Christos Topoulos
Agency: TextCologne, Köln

FRENCH
French translation and recordings: ExeQuo - Paris
Lead translators: Delphine Somma, Nicolas Fanthou

NL3 Audio
Nathan Lee Smith
Audio Implementation
Additional Sound and Audio Design

Act.3.Animation
Thomas Schober
Producer
Cameron Crichton
CG Director
Jim Kalogiratos
Production Manager
Jordan Walsh
Technical Director
Dean Elliot
Lead Animator
Shawn Miller
3D artist & VFX
Tom Marley
3D artist & VFX
Shane Hall
3D artist
Steve Gray
Character TD
Carl Knox
3D artist
Dylan Perry
Pipeline Programmer
Allan Mckay
VFX Consultant

ЛОКАЛИЗАЦИЯ

Руководитель проекта
Александр Любов

Переводчики
Владимир Емышев
Михаил Головкин
Александр Соганов
Александр Страхов

Редакторы
Юлия Транквилицкая
Татьяна Кильмаева
Михаил Швыряев

ТЕСТИРОВАНИЕ

Начальник отдела тестирования
Андрей Земляной (ZyaMa)

Тестеры
Анна Трусова (SweetAnn)
Ольга Поваляева (Elite)
Андрей Кузьмин (Angel)
Андрей Попович (Andy Jr)
Александр Пашин ('Mr. Boggus)
Игорь Гориленко (Garrynych)
Александр Лещенко (Alan)
Александр Румянцев (Dr. Jekyll)
Антон Кузьмицкий (Zoidberg)
Николай Сабаури (Jars)
Антон Плаксин (Мурka)

Эта игра создана с применением движка BioWare Aurora Engine © 1997-2004 BioWare Corp. Все права защищены. Используется Bink Video. Авторское право © 1997-2005 компании RAD Game Tools, Inc. Все права защищены. Используется Granny Animation. Авторское право © 1999-2005 компании RAD Game Tools, Inc. Авторское право © 1991-2005 компании RAD Game Tools, Inc. Используется Miles Sound System. Данный продукт содержит програмные технологии, лицензированные у GameSpy Industries, Inc. © 1999-2006 GameSpy Industries, Inc. Для анимации лиц персонажей используется программное обеспечение FaceFX. © 2002-2006, OC3 Entertainment, Inc и ее лицензиары. Все права защищены. Используется библиотека FreeType 2.0. FreeType Project защищен законом об авторском праве © 1996-2002 - David Turner, Robert Wilhelm и Werner Lemberg. Все права защищены. Используется SourceGrid - .NET(C#) Grid control. Авторское право © 2004, Davide Icardi. Все права защищены. Данный программный продукт частично использует технологию SpeedTree. © 2002 Interactive Data Visualization, Inc. Все права защищены. Используется XPExplorerBar. Авторское право © 2004-2005,Mathew Hall. Все права защищены. Используется библиотека общего назначения ‘zlib’. Авторское право © 1995-2002 Jean-Ioup Gailly и Mark Adler. Все права защищены.



ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Прежде чем обращаться за помощью в отдел техподдержки, попробуйте проделать следующие операции:

1. Прочитать ReadMe и выяснить, удовлетворяет ли конфигурация вашей машины минимальным системным требованиям игры.
2. Скачать с сайта http://www.akella.com патч для игры (если он есть).
3. Отключить антивирусные программы.
4. Отключить EAX в звуковых настройках игры.
5. Установить DirectX, находящийся на диске с игрой.
6. Установить последние драйверы для вашей видеокарты.

Последние драйверы для видеокарт можно скачать с сайтов:

ATI Technologies, Inc.	http://www.atitech.ca
NVIDIA	http://www.nvidia.com

7. Для Windows 2000 и Windows XP установить последние "сервис-паки". Для Windows 98SE может помочь установка последней версии Internet Explorer.

Если все вышеперечисленное не помогает, напишите письмо в отдел техподдержки по адресу support@akella.com.

В письме сообщите полное название игры, и, если знаете, номер версии игры ("билд").

Как можно более полно опишите возникающую проблему (если игра вылетает или зависает, то в какой именно момент или при каких действиях и т.п.). Заархивируйте и вышлите нам "сэйв-гейм" (сохраненную игру), сделанный незадолго до встреченной проблемы, чтобы сотрудник техподдержки мог быстро с ней ознакомиться!

Если игра при вылете выдает какие-либо сообщения, пожалуйста, приведите их полностью. Если игра пишет лог-файл и вы знаете, что это такое и где его найти, пожалуйста, пришлите также и его.

ВНИМАНИЕ! К письму обязательно прикрепите файл dxdiag.txt с компьютера, на котором возникли проблемы с игрой (для создания этого файла откройте меню "Пуск", выберите пункт "Выполнить", наберите в нем "dxdiag" и в появившемся окне нажмите кнопку "Сохранить все сведения"). Без информации, содержащейся в файле dxdiag.txt, мы вряд ли сможем помочь вам!

www.akella.com
support@akella.com
тел. (495) 363-4612

© Компания "Акелла", 2006 год. Все права защищены.